

TERÇA-FEIRA

1 – SALA DE PROFESSORES 7H30MIN

2 – ABERTURA - GINÁSIO DE ESPORTES (todos) 7H50MIN

- Organização das equipes: 7h45min / 13h40min;
- Alunos organizados com a fita de acordo com cada cor/equipe: 8h / 13h50min;
- Fila por ordem de chamada das equipes: 8h10min / 14h;
- Hino Nacional: 8h20min / 14h20min;
- Abertura solene e esportiva – caracterização do evento – DIREÇÃO - 8h30min / 14h20min.

BRANCA – GILMARA/ROSANE/SONIA/LURDES
PRETA – EVANDRO/ALINE/WANDERLEI/FAUSTINA
ROXA – CLAUDINEI/MARIANE/RENATO
LARANJA – VANESSA/INGRID/JOSELE/JANE
AMARELA – VANDERLEI/CRISTIANO/SILVIA
AZUL – LUIZ/LOREN/FLAVIA/MICHELI

3 – LOCAL DO Q.G.(com os professores responsáveis)

- local do Q.G externo: 08h30min / 14h30min;
- Confecção e hasteamento da bandeira. A bandeira será confeccionada com um bambu, tinta guache e TNT.
- Passar as instruções da GINCANA DE SOLICITAÇÕES aos alunos;
- Organização das participações (alunos x modalidades) com o preenchimento das fichas de inscrições;
- Lista da Gincana de Solicitações;
- Criação do Grito de Guerra (oral e manuscrito). **O manuscrito deve ser entregue ao professor orientador da equipe, juntamente o com papel e caneta.**

4 – INTERVALO

9h45min às 10h15min e 15h40min às 16h

5 – GINCANA DE ESTAFETAS – PÁTIO/GINASIO

Provas Martha/Gilmara/Aline/Claudinei/Edina/Evandro/FlaviaJane/Adriana/Luiz (TODOS OS PROFESSORES). Horário 10h30min às 11h40min e 16h10min as 17h30min

As estafetas são atividades que se caracterizam pela repetição dos mesmos movimentos, realizados um a um por todos os integrantes da equipe. Normalmente efetuados em colunas (um atrás do outro) ou fileiras (Um ao lado do outro).

1 estafeta

- Duas ou mais colunas, ou um circulo. Ao sinal, o primeiro de cada coluna passa a bola sobre sua cabeça e quem recebe passa a bola por entre as pernas e assim sucessivamente até o último. Quem está no fim da coluna recebe a bola e corre para o início da coluna e reinicia toda a seqüência. Vence a equipe que conseguir chegar à sua posição inicial.

2 estafeta

- Seguindo a mesma ordem da primeira estafeta. A diferença agora é que se passa a bola o primeiro pelo lado direito e o próximo pelo lado esquerdo.

3 estafeta

- Seguindo a mesma ordem da segunda. A diferença agora é que agora a bola deve ser passada na ida toda por entre as pernas e a volta toda por cima da cabeça. Termina qdo a bola for e voltar duas vezes e chegar no primeiro da fila.

4 estafeta

- TROCA DE SAPATOS

- todos os membros das equipes devem trocar de calçado com o colega, calçar, amarrar, fechar, ou seja, deixar o calçado em ordem e se apresentar ao juiz. Vence a equipe q terminar primeiro.

5 estafeta - CONSTRUCAO COLETIVA. A equipe deverá construir as frases humanas

- COLEGIO SANTA FELICIDADE

- GINCANA

- PAZ

- AMOR

- ESTUDANTE

- O NOME DA COR DE SUA EQUIPE

- Vence a equipe que utilizar todos os membros e que construir da melhor maneira os nomes.

6 estafeta - - IDA E VOLTA

Dividir os jovens em duas equipas que se colocam em fila indiana. Ao sinal de partida, o primeiro atleta corre o mais rapidamente possível, indo buscar um objeto colocado a uma distância de 10/15 metros, trazendo-o e entregando ao segundo corredor. Este irá colocar novamente o objeto no local onde estava, regressando para partir o terceiro atleta e assim sucessivamente, até todos terem realizado o seu percurso.

7 estafeta

Colocar um arco na extremidade do percurso de cada equipe, segurado por dois membros da equipe, tendo cada atleta que passar dentro do arco antes de regressar ao local de partida. Vence a prova a equipe que realiza-la primeiro.

8 estafeta – CORRIDA

é uma corrida por equipes, constituída por 50 elementos, 25 no começo e outros 25 no meio da prova. Cada um deles percorre uma determinada distância, transportando na boca uma bala na boca, chega no meio e entrega para o colega, que também na boca deverá levar a bala ate o final. Não pode derrubar. Vence quem terminar primeiro.

9 estafeta - MUMIA

- as equipes deverão em menor tempo fazer e desfazer a melhor múmia. O papel higiênico ao final deverá ser coletado do chão e encaminhado ao coletor de resíduos. A cada equipe terá 3 rolos de papel higiênico para fazer as múmias.

10 estafeta – CÍRCULO

- o instrutor orienta os participantes a formar um círculo em pé, todos de mãos dadas. a tarefa consiste em que o grupo todo consiga inverter a posição do círculo, fazendo com que todos os seus integrantes fiquem “virados para fora”. importante reforçar, na instrução, que nenhum participante poderá soltar as mãos ou ficar com estas torcidas, bem como desistir do exercício. o instrutor pode estimular o grupo com pequenas “dicas”, caso este demonstre certa dificuldade em resolver o exercício.

11 estafeta - CORRIDA DE BEXIGAS

- cada equipe deverá se arrumar no caminho do saguão até o seu QG com todos os membros.

Ao sinal os primeiros alunos deverão encher 10 balões da cor de sua equipe e ir passando de aluno em aluno até que o último aluno esteja próximo ao QG e junte os balões e monte um enfeite na porta do QG. Cumpre a prova quem terminar primeiro.

12 estafeta - ONDA

– cada equipe deverá preparar uma onda humana com todos os membros da equipe para apresentar a onda e o seu grito de guerra. Vence a melhor onda, ou seja, a mais bonita e mais bem feita.

13 estafeta - CORRIDA DA BOLA NA CADEIRINHA

- todas as equipes devem levar a bola na cadeirinha humana, passar por traz do cone e retornar. Passar a bola de uma cadeirinha para outra, sem cair. Vence quando a equipe passar todos os seus membros pela cadeirinha, sem derrubar a bola.

14 estafeta - NÓ HUMANO

- o instrutor pede aos participantes que formem um círculo de mãos dadas, em pé. Pede para que cada participante olhe com atenção para quais pessoas está dando as mãos, chamando a atenção destes para a questão da lateralidade (mão direita / mão esquerda). Após isso, pede a todos que soltem as mãos e caminhem de forma aleatória pela “sala”. depois de alguns instantes pede a estes que parem onde estiverem, procurando observar em que local da sala estão as pessoas a quem o participante deu as mãos no início da atividade. a orientação seguinte é de que, procurando mover-se somente o estritamente necessário, o participante busque unir sua mão direita à mão esquerda de quem estava ao seu lado inicialmente, o mesmo sendo feito com a mão esquerda. após todos terem dado novamente as mãos, o instrutor orienta a todos de que a tarefa é “desatar o nó” , sem soltar as mãos, retomando a formação inicial em círculo.

15 estafeta - CORRIDA DA ROUPA

Equipes com 6 participantes. Em uma cadeira pendurar 6 camisetas uma para cada equipe. Ao sinal o primeiro aluno de cada fileira deverá ir até a cadeira colocar a camiseta e retornar para sua equipe tirar a camiseta e entregar para o próximo companheiro, este deverá vestir a camiseta ir até a cadeira, tirar a camiseta e assim sucessivamente até todos irem.

16 estafeta – CALÇAR O TENIS

Ao apito todos os membros da equipe deixam seus calçados em um determinado local e vão até a linha. Ao sinal um de cada vez vai até o monte de tênis calça o seu, volta e bate na mão do colega para que ele repita a ação, até que todos tenham calçado os tênis. Vence quem terminar a prova primeiro.

17 estafeta – DESAMARRAR OS NÓSS

Equipes com 20 participantes. Em uma cadeira os 10 participantes deverão amarrar 10 pedaços de barbantes, retornam, bate na mão do colega e os outros 10 desamarram o barbante e volta pra equipe. Vence a equipe que terminar primeiro.

18 estafeta – CADEIRINHA HUMANA

As equipes deverão posicionar-se em filas. Os dois primeiros membros deverão fazer uma cadeira humana onde o próximo aluno da fila será levado até o final da fila, e sucessivamente todos os alunos devem ser levados na cadeirinha humana até que todos passem pela cadeira. Termina a prova a equipe que levar todos os membros primeiro.

19 estafeta – CORRIDA DO OVO

– todos os membros das equipes devem correr passar por traz do cone e voltar a linha de chegada, sem derrubar o ovo e passar na colher aos colegas. 10 participantes. Vence quem terminar primeiro. De derrubar duas vezes desclassifica a equipe.

4 - GINCANA DE SOLICITAÇÕES

- A) **DESENHO NO MURO** - Cada equipe deverá criar um desenho de 2x2 para o grafite no muro do ginásio do colégio, que será realizada na sexta-feira, dia 17/10/2014;
- B) **BRINQUEDOS** - Cada equipe deverá 20 brinquedos para a prova da solidariedade que deve ser entregue no dia 17/10/2014 para o professor orientador da gincana. A cada 5 brinquedos além do mínimo equivalerá a 20 pontos extras;
- C) **ALIMENTOS** - Cada equipe deverá trazer no mínimo 30 kgs de alimentos não perecíveis no dia 17/10/2014 e entregar ao professor orientador da gincana. A cada 5 kgs de alimentos além do mínimo equivalerá a 20 pontos extras.
- D) **OFICINA DE POESIA** – Cada aluno deverá trazer para a quarta-feira dia 15/10 uma folha de EVA na cor da equipe e flores artificias.
- Ocorrerá a confecção de chapéus com acrósticos, escrita e gravação de poemas em fronhas.
 - Haverá ensaio de declamação e poesias;
 - Ensaio de apresentação surpresa no rádio;
 - Todas as apresentações serão no dia 18/10;
- E) **MOSTRA DE ANTIGUIDADES** - Cada equipe deverá providenciar de 4 a 7 objetos antigos que deverão ser trazidos na sexta-feira dia 17/10/2014 e entregues para avaliação da pontuação. Os objetos deverão conter uma etiqueta com o nome do objeto, a década, o nome do proprietário, o nome do aluno que trouxe e a cor da equipe. Os membros da equipe deverão arrumar o espaço na sala 1C onde será a mostra e arrumar todos os objetos na sexta-feira (em cada turno) por cinco membros de cada equipe. Professora Gilmara.
- F) **OFICINA - FOTOGRAFANDO AS BELEZAS DO SAFEL** – na data de 16/10/2014 cada equipe deverá tirar no mínimo 5 fotos da escola (paisagens, belezas, não pode ter pessoas). As fotos virarão um álbum para a exposição no sábado dia 18/10/2014;
- a) Fazer um álbum com as fotos do SAFEL e postar no blog (.....);
 - b) Pontuação: para pontuar o grupo precisará apresentar seu álbum com mínimo de 60 curtidas para conseguir a pontuação mínima que será de 200 pontos. A partir desta pontuação a cada 5 curtidas o grupo acrescenta 10 pontos;
 - c) As postagens e as curtidas só serão consideradas até o dia 16/10 (quinta-feira);
 - d) Na sexta feira dia 17/10 serão selecionadas duas fotos de cada álbum para uma exposição que será aberta para visitaçao no dia 18/10 (Sábado) no SAFEL. Professora Tania. Manhã e tarde.

G) **GINCANA HISTÓRICO-CULTURAL** - Professora Gilmara

- 8h10min às 10h do dia 16/10/2014

- Mesa julgadora professora Lurdes, professor Wanderlei (arte) e Cenira
- Ficar atentos aos horários;

- Cada equipe deverá seguir a ordem de apresentação das provas;
- Cada equipe deverá se apresentar na frente dos jurados com a referida prova e mostra-la para avaliação, conforme chamamento que será na sequência, pelo som;
- Todas as equipes devem se apresentar juntas para a avaliação dos jurados, sem atrasos;
- Cada jurado deverá observar o atendimento ao requisito de cada prova;

01 - PROVA DO MAIOR SAPATO - A equipe deverá trazer um par de sapatos de maior número. Vencerá a prova a equipe que apresentar o maior sapato – 8h10min

02 - DOCUMENTO MAIS ANTIGO - A equipe deverá trazer um documento antigo (certidão de nascimento ou casamento, CPF, RG, certidão de óbito, escritura de terra). Vencerá a prova a equipe que apresentar o documento mais antigo – 8h20min

03 – DINHEIRO MAIS ANTIGO - A equipe deverá trazer uma NOTA ANTIGA DE DINHEIRO. Vencerá a prova a equipe que apresentar o dinheiro mais antigo – 8h30min

04 – CARACTERIZAÇÃO - A equipe deverá trazer um(a) aluno(a) caracterizado(a) com o TEMA OUTUBRO ROSA. Vencerá a prova a equipe que apresentar o aluno que melhor represente o TEMA OUTUBRO ROSA – 8h40min

05 – FOTO MAIS ANTIGA - A equipe deverá trazer uma foto Antiga. Só poderão competir fotos que tenham data. Vencerá a prova a equipe que apresentar a foto mais antiga – 8h50min

06 – ALIMENTO - A equipe deverá trazer um ALIMENTO característico “do sítio”, “da fazenda”, “da roça”, e apresentar a mesa julgadora. Vencerá a prova a equipe que apresentar o alimento mais característico 9h

07 – OBJETOS DE ORIGEM ITALIANA - A equipe deverá trazer um OBJETO QUE CARACTERIZE A CULTURA ITALIANA. Vencerá a prova a equipe que apresentar o objeto mais característico – 9h10min

08 – DISCO DE VINIL - A equipe deverá trazer um Disco de Vinil e apresentar. Vencerá a prova a equipe que cumprir a prova – 9h20min

09 – CASAL CARACTERIZADO - A equipe deverá trazer um CASAL CARACTERIZADO para mostrar o tema e sua caracterização (que pode ser uma cultura, um tema específico, um cantor, um ator, uma música, uma dança, ou outro). Vencerá a equipe que estiver melhor caracterizada – 9h30min

10 – FITA CASSETE - A equipe deverá trazer uma Fita cassete que funcione. Vencerá a equipe que apresentar a fita em melhor condição – 9h40min

11 – ELETRODOMESTICOS ANTIGOS - A equipe deverá trazer um eletrodoméstico antigo. Vencerá a equipe que apresentar o eletrodoméstico mais antigo – 9h50min

12 – OBJETO REGIONAL – Cada equipe deverá trazer/mostrar um OBJETO CULTURAL que se refira a uma das cinco regiões do Brasil. (SUL, NORTE, NORDESTE, SUDESTE, CENTRO-OESTE) –10h

13 – MIMETIZAÇÃO – cada equipe deverá trazer uma música ensaiada que deverá ser caracterizada pelos membros da mesma e mimetizada. As demais equipes deverão adivinhar qual é a música. Vence a equipe que em dois minutos acertar. Não pode falar, apenas gesticular. Caso não

acerte, a equipe vai sendo desclassificada. As equipes competirão de duas em duas, até a finalização.
10h10min

H) SHOW DE TALENTOS OU ATIVIDADES DESAFIADORAS - 17/10/2014

1º- Caricatura: Homenagem a alguém da escola

(precisaria de papel A2 ou A3 ou 6 flip chart, lápis para desenho B6 ou carvão para desenho e pincel "atômico"??)"

- Realização simultânea de todas as equipes. Atividade pode ser ensaiada com antecedência, mas deverá ser realizada diante dos jurados em folha tamanho A2 com grafite. Tempo máximo para realização da prova 5 minutos. Respeito a dignidade da pessoa homenageada.

2º- Ideias para mudar o mundo: TEMAS afins sugeridos, mas não obrigatórios

Melhorar a educação (ou cultura)

Melhorar a saúde pessoal ou pública

Melhorar a segurança (ou evitar a violência)

Entender e preservar o meio ambiente

Conquistar a justiça social"

- Tempo de realização de no máximo 60 segundos (não havendo um tempo mínimo).

3º- Exibição com skate.

- Tempo de realização de no máximo 60 segundos (não havendo um tempo mínimo).

4º- Garota e garoto Safel 2014.

- Carisma, educação, simpatia e desenvoltura.

5º- Dança coreografada com dois ou mais participantes da equipe (música e estilos musicais livres).

- Tempo de realização será conforme a música escolhida.

6º- Divulgação do resultado da pintura da quadra.

- Criatividade, estética e intenção ou proposta.

7º- Talentos independentes dos grupos (ver seleção do grêmio).

Inscrições independentes da formação das equipes. Espontaneamente.

5 – GINCANA DE CONHECIMENTOS DA LINGUA PORTUGUESA

- Vanessa/Edina/Aline/Claudinei/Edina/Evandro/Flavia/Josele/Ingridi/Loren.

- Horário 10h15min às 11h40min e das 16h15min as 17h30min

- As provas serão realizadas no auditório da escola

a) Prova do Soletrando

- 5 alunos por equipe para pronunciar a palavra correta mais o seu significado

b) Prova de montar a frase mais rápida

- 2 pessoas por equipe para montar a palavra no tempo pedido

c) Prova do trava língua

- 5 pessoas por equipe para tentar falar os travas línguas propostos

d) Prova de escrever o maior número de palavras com as letras propostas

-5 pessoas por equipes

e) Prova de dobradura

-5 pessoas de cada equipe farão dobraduras e a melhor dobradura de cada equipe disputará a final

f) Prova da mímica

- Adivinhar nomes de filmes

- 05 participantes de cada equipe farão os demais adivinharem